



ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita www.xbox.com/support o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

**Para obtener información adicional sobre seguridad,
consulta la contraportada interior.**

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

■	Cómo Comenzar a Jugar	2
■	Conectarse a Xbox LIVE	2
■	Cómo obtener ayuda con Kinect.....	2
■	Antecedentes	3
■	Controles del Juego	3
■	Primeros Pasos.....	5
■	Prueba de Agilidad mental	6
■	Ejercicios en grupo.....	7
■	Garantía	9
■		
■		

Copyright text

REVITALIZA CUERPO Y MENTE™ & © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc. The typefaces included herein are developed by DynaComware. Fonts used in-game are provided by Bitstream Inc. All rights reserved.

Al jugar este juego, usted está obligado por las reglas de la EULA de la empresa. Para obtener más información, visite el siguiente sitio web: <http://namcobandaigames.com/eula>

CÓMO COMENZAR A JUGAR

Conexión a Xbox LIVE

Xbox LIVE® es el servicio de entretenimiento y juegos en línea de Xbox 360®. Sólo tienes que conectar la consola a tu servicio de Internet de banda ancha y podrás unirte de forma gratuita. Podrás obtener demostraciones gratuitas de juegos y acceso instantáneo a películas en alta definición (se venden por separado); además, con KINECT, podrás controlar las películas en alta definición con el movimiento de tu mano. Actualiza a una suscripción Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y disfrutar de muchas más opciones. Xbox LIVE es tu conexión con un mundo lleno de juegos, entretenimiento y diversión. Visita www.xbox.com/live para obtener más información.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

IDIOMAS QUE NO ADMITE LA Interfaz Xbox

Si tu juego está disponible en un idioma no admitido por la Interfaz Xbox, selecciona la configuración regional correspondiente (región) en Configuración de consola para permitir ese idioma en el juego. Para obtener más información, visita www.xbox.com.

Guardar

Cuando abandones la pantalla de resultados tras completar un ejercicio o hacer una foto de recuerdo, los resultados de la prueba de Agilidad mental, tus progresos y todos los demás datos se guardarán automáticamente en el perfil de jugador seleccionado. Para guardar los datos del juego se necesitan al menos 3200 KB de espacio libre en el disco duro. Si inicias una partida sin seleccionar un perfil de jugador, no se guardará ningún dato.

NOTA:

- Cada perfil de jugador admite únicamente unos datos guardados.
- Si creas datos guardados en una consola distinta, no podrás comparar tus registros ni tus progresos con otros jugadores.
- Para guardar múltiples fotografías en Ejercicios en grupo se requiere más memoria.

Cómo obtener ayuda con KINECT

Más información en Xbox.com

Para obtener más información sobre KINECT, incluyendo tutoriales, visita www.xbox.com/support.

ANTECEDENTES

UN NUEVO MÉTODO PARA LA PRÁCTICA MENTAL

Muchos de vosotros estáis familiarizados con la idea de ejercitar la mente con la ayuda de un lápiz táctil o un mando, pero REVITALIZA CUERPO Y MENTE introduce una innovadora y saludable forma de ejercitar el cerebro usando el mejor mando de todos: ¡tu propio cuerpo!

EJERCITARSE CON OTROS

¡Juega con tus amigos y familiares para aprovechar al máximo los ejercicios! ¡Acostúmbrate a jugar de forma regular y compite contra ellos para intentar conseguir la edad mental más joven!

PRÁCTICA CONTINUADA

REVITALIZA CUERPO Y MENTE ofrece ejercicios desafiantes que puedes hacer una y otra vez con tus amigos y familiares. ¡Además de pasarlo en grande, mantendrás tu mente en forma!

¡Ejercítate en serio para mantener un cerebro joven y sano!

EL DOCTOR RYUTA KAWASHIMA

El doctor Kawashima nació en Japón en 1959 y se licenció en la Universidad de Medicina de Tohoku, donde también obtuvo su doctorado. Está especializado en imagen cerebral, una ciencia que permite trazar el mapa de la actividad del cerebro humano. Tras trabajar como investigador invitado en el prestigioso Instituto Karolinska de Suecia, regresó a la Universidad de Tohoku como investigador asociado y catedrático y ahora es doctor del Instituto Universitario para el Desarrollo, el Envejecimiento y el Cáncer.

CONTROLES DEL JUEGO

Este juego utiliza el Sensor Xbox 360 Kinect. Sitúate delante de la pantalla del televisor y mueve los cursores de manos para desplazarte por los menús y seleccionar las opciones.

Cursores de manos

Mantén las manos en alto, con las palmas hacia la pantalla, hasta que aparezcan un par de cursores de manos. El rojo representa la mano derecha y el azul representa la mano izquierda. Mueve el cursor correspondiente para seleccionar las opciones del menú.

NOTA: Si mantienes las manos junto al cuerpo, los cursores de mano se volverán transparentes y no podrás utilizarlos para realizar las selecciones. En cuanto acerques la mano al sensor, los cursores de manos se volverán opacos y funcionarán correctamente.

Al jugar este juego, usted está obligado por las reglas de la EULA de la empresa. Para obtener más información, visite el siguiente sitio web: <http://namcobandaigames.com/eula>

Indicador de selección

Para seleccionar un objeto del menú, mantén el cursor de mano sobre tu selección hasta que aparezca un indicador circular. En cuanto el indicador se llene por completo, podrás realizar tu selección.

Reconocimiento del jugador

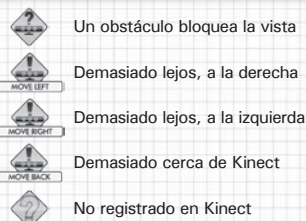
La cámara solo reconoce al jugador que se encuentra más cerca de ella y dentro de su alcance. Este jugador será el que controlará el juego, de modo que asegúrate de que no acceda al área de juego ningún otro jugador.

✓ SI SE RECONOCE A OTRO JUGADOR

En caso de que la cámara reconozca accidentalmente a otro jugador, pídele que retroceda y que abandone el campo visual de la cámara. La fotografía de la esquina superior izquierda de la pantalla te permitirá saber si la cámara está reconociendo al jugador correcto.

✓ ICONO DE AVISO

Cuando el Sensor Xbox 360 Kinect no reconozca adecuadamente el cuerpo del jugador, se mostrará un icono de aviso (como los que se muestran a la derecha). Consulta la Guía de Kinect para ajustar tu posición o volver a configurar tu Sensor Xbox 360 Kinect.



Gesto de sistema

Adopta la postura del Gesto de sistema que se muestra a la derecha y mantenla durante unos segundos, hasta que aparezca el icono guía. En cuanto el indicador se llene por completo, se mostrará la siguiente lista de opciones. El menú incluirá la Guía de Kinect y permitirá que el jugador cambie las fotografías de los jugadores. Selecciona "CERRAR" para volver a la pantalla anterior.

✓ INICIAR SESIÓN (desde fuera de un ejercicio)

Abre el menú de inicio de sesión para cambiar el perfil de jugador.

✓ ABANDONAR (desde un ejercicio)

El ejercicio actual finaliza y se abre la siguiente pantalla. Recuerda que si decides pasar a la siguiente pantalla, obtendrás una puntuación de 0 en el ejercicio actual.

✓ Guía de Kinect

Abre la Guía de Kinect de tu consola.

✓ CAMBIAR FOTOGRAFÍA

Permite cambiar las fotos de los jugadores.

✓ CERRAR

Sale del menú de pausa y regresa a la pantalla anterior.

Configurar tu Kinect

Si tu Sensor Xbox 360 Kinect no funciona correctamente, selecciona la Guía de Kinect o pulsa el Botón START del Mando Xbox 360 para acceder a la pantalla del Configurador de Kinect y solucionar el problema.

NOTA: puedes pulsar el Botón START y acceder a la guía del Configurador de Kinect durante un ejercicio.

PRIMEROS PASOS

Coloca un cursor de mano sobre el símbolo de la mano situado junto a TOCA PARA EMPEZAR. En cuanto selecciones un perfil de jugador, se abrirá el menú principal.

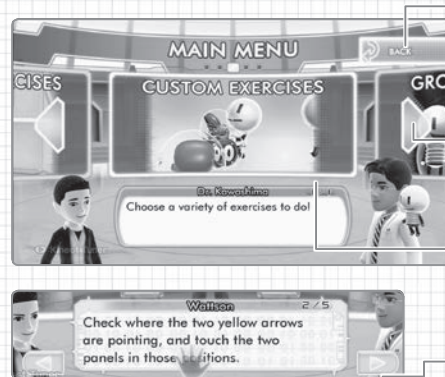
Crear y cargar datos

Tras dejar atrás la pantalla de título deberás seleccionar un perfil de jugador. Sigue las instrucciones de la página siguiente para crear datos o cargarlos. El perfil de jugador seleccionado proporciona el avatar utilizado en el juego.

NOTA: Si seleccionas un perfil de jugador que no esté guardado en los datos del sistema, se te indicará que crees nuevos datos.

Pantalla del menú principal

La primera vez que juegues verás un mensaje del doctor Kawashima y, acto seguido, tendrás que realizar la prueba de Agilidad mental. En cuanto la completes regresarás al menú principal, que incluye cinco submenús. Si continúas una partida, solo tendrás que seleccionar el menú que desees abrir.



ATRÁS

Para volver a la pantalla de título o regresar a la pantalla anterior, mantén el cursor de mano hasta que aparezca un icono.



FLECHAS DE DESPLAZAMIENTO

Seleccionalas para alternar entre los menús. El menú actual se muestra en el centro de la pantalla.

MENÚ

Aquí se muestra el contenido del menú seleccionado. Mantén el cursor de mano para acceder al menú.

MENSAJES

Selecciona  para avanzar por el mensaje o  para retroceder.

Al jugar este juego, usted está obligado por las reglas de la EULA de la empresa. Para obtener más información, visite el siguiente sitio web: <http://namcobandaigames.com/eula>

Listado de menús

A continuación se muestra un breve resumen de lo que ofrece cada menú.

☒ PRUEBA DE AGILIDAD MENTAL

Puedes completar tres ejercicios y realizar la prueba de Agilidad mental para calcular tu edad mental, o hacer que varios jugadores completen un ejercicio y calculen su edad mental mediante el test de prueba grupal. Los resultados se mostrarán cuando se hayan completado todos los ejercicios.

☒ EJERCICIOS DE HOY

Ejercita tu cerebro realizando una variedad de ejercicios basados en tus registros de juego. Puedes seleccionar los ejercicios recomendados por el doctor Kawashima, los recomendados por Wattson o los ejercicios que todavía no hayas probado.

☒ EJERCICIOS PERSONALIZADOS

¡Puedes elegir tus propios ejercicios, incluso su género y su nivel de dificultad!

☒ EJERCICIOS EN GRUPO

Puedes jugar por turnos con múltiples jugadores o realizar un ejercicio al mismo tiempo que otro jugador para intentar conseguir la mejor puntuación.



PRUEBA DE AGILIDAD MENTAL

Realiza los ejercicios para conocer tu edad mental. Para que se muestren los resultados, debes completar todos los ejercicios. También puedes realizar la prueba de Agilidad mental con múltiples jugadores.

Cómo se juega

Sigue estos pasos para calcular tu edad mental.

1 OPCIONES DE LA PRUEBA

Elige entre completar tres ejercicios y calcular tu edad mental mediante la prueba de Agilidad mental o hacer que varios jugadores completen un ejercicio y calculen su edad mental mediante el test de prueba grupal.

2 ELEGIR EJERCICIOS

Una vez hayas elegido una prueba, se mostrará la serie de ejercicios. Mantén el cursor de mano sobre un ejercicio para ver las instrucciones. Mantén de nuevo el cursor de mano sobre el ejercicio para seleccionarlo.

3 REALIZAR EJERCICIOS

Tras completar un ejercicio y ver los resultados, se mostrará el siguiente ejercicio. Asegúrate de leer atentamente las instrucciones antes de jugar.

4 PANTALLA DE RESULTADOS

Tras completar todos los ejercicios podrás consultar tu edad mental y poner un sello en el calendario para marcar tus progresos, antes de volver al menú principal. Solo se registran los resultados de la primera prueba del día. También puedes ver la edad mental de otros perfiles de jugador, ¡así que continúa ejercitándote a diario!

NOTA: Los logros del juego se borrarán cuando calcules por primera vez los resultados.

EJERCICIOS EN GRUPO

¡Juega con varios jugadores (entre 2 y 4) y compite contra ellos para conseguir la mejor puntuación y divertirse mientras te ejercitas! ¡Algunos ejercicios permiten que jueguen dos jugadores a la vez!

Cómo se juega

Sigue estos pasos para configurar el número de jugadores y avatares utilizados, y también para realizar los ejercicios.

1 ELEGIR EL NÚMERO DE JUGADORES

Cuando elijas el número de jugadores, se abrirá la pantalla de la derecha. Pide a los jugadores que se pongan en fila y asegúrate de que todos entren en el marco. En cuanto se hayan seleccionado automáticamente los avatares de los jugadores, pulsa "Sí" en la pantalla de confirmación para empezar a jugar o pulsa "Crear manualmente" para volver a seleccionar los avatares.

2 REALIZAR EJERCICIOS

A cada jugador se le pedirá que se adelante para girar una ruleta y elegir el tema y el ejercicio. Lee atentamente las instrucciones antes de empezar.

3 PANTALLA DE RESULTADOS Y FOTOGRAFÍAS

Tras completar todos los ejercicios se abrirá la pantalla de resultados. Entonces recibirás un título y se anunciará el Mejor jugador de hoy. Tras confirmar los resultados, podrás hacer una foto de recuerdo. Después de la foto podrás elegir entre volver al menú principal o jugar de nuevo.

NOTA: Se pueden guardar un máximo de 10 fotografías. Si has alcanzado el número máximo de fotografías o si no hay suficiente espacio libre disponible, tendrás que elegir entre sobrescribir la fotografía más antigua o cancelar el proceso de guardado.

☒ DOS JUGADORES A LA VEZ

El modo Ejercicios en grupo permite que dos jugadores se coloquen uno junto a otro para responder al ejercicio. Recuerda que debes colocarte donde esté tu fotografía.



Jugar con KINECT de manera segura

Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas. Jugar con KINECT puede implicar tener que moverse mucho. Asegúrate de que al jugar no vas a golpear, chocar o tropezar con otros jugadores, espectadores, animales domésticos, muebles o cualquier objeto. Si te pones de pie o te mueves durante el juego, necesitas buena estabilidad sobre el suelo.

Antes de jugar: Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, delante, detrás, abajo y arriba) y comprueba que no hay nada con lo que pudieras golpear o tropezar. Asegúrate de que la zona de juego está lo suficientemente lejos de ventanas, paredes, escaleras, etc. Asegúrate de que no hay nada con lo que puedas chocar, como juguetes, muebles, alfombras, niños, animales, etc. Si fuera necesario, quita los objetos y pide a la gente que salga de la zona de juego. Cuando analices la zona, no olvides mirar hacia arriba por si hubiera lámparas, ventiladores, u otros objetos.

Durante el juego: Mantente alejado del televisor para evitar el contacto con él. Mantén la distancia suficiente con otros jugadores, espectadores y animales domésticos (la distancia puede variar según el juego, por lo que debes tener en cuenta la forma de jugar a la hora de evaluar la distancia). Presta atención a los objetos o a la gente que pudieras golpear o con la que pudieras tropezar (pueden entrar personas u caer objetos en la zona de juego, por lo que en todo momento debes estar atento al espacio que te rodea).

Asegúrate de que estás sobre una superficie sólida mientras juegas. Juega sobre un suelo firme con adherencia suficiente para las actividades del juego, y asegúrate de llevas el calzado adecuado (no llesves tacones, chanclas, etc.) o descalzate, si procede.

Antes de permitir a los niños jugar con KINECT: Analiza cómo puede utilizar cada niño KINECT y si necesitan supervisión cuando lo hagan. Si permites que utilicen KINECT sin supervisión, explícales toda la información y las instrucciones sobre seguridad y salud. **Asegúrate de que utilizan KINECT de forma segura** y dentro de sus límites, y de que conocen el uso correcto del sistema.

Reducción de las molestias oculares causadas por el resplandor: Colócate a una distancia cómoda del monitor o televisor y del sensor KINECT; coloca el monitor o televisor y el sensor KINECT lejos de fuentes de luz que produzcan resplandor o utiliza persianas para controlar los niveles de luz; elige una forma de mitigar la luz natural que reduzca al mínimo el resplandor y las molestias oculares y que aumente el contraste y la claridad; además, ajusta el brillo y el contraste del monitor o televisor.

No hagas un ejercicio excesivo. Jugar con KINECT puede exigir una gran actividad física. Consulta a un médico antes de utilizar KINECT en caso de que tu estado de salud afecte a tu capacidad para realizar actividades físicas de forma segura: si estás embarazada, o cabe la posibilidad de que lo estés; si tienes problemas cardíacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones, o algún otro problema traumático; si tienes la tensión alta o dificultades para realizar ejercicio físico; si te han recomendado reducir la actividad física. Consulta al médico antes de empezar ningún tipo de actividad o método para ponerte en forma que incluya KINECT. No juegues bajo la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tu equilibrio y capacidad física son adecuados para cualquier movimiento durante el juego.

Deja de jugar y descansa si notas cansancio o dolor muscular, de articulaciones o en los ojos. Si notas un cansancio excesivo, náuseas, falta de aire, presión en el pecho, mareo, malestar o dolor, DEJA INMEDIATAMENTE DE JUGAR, y consulta a un médico.

Para obtener más información, consulta la Guía para juego sano en www.xbox.com.

GARANTÍA LIMITADA

NAMCO BANDAI Games America Inc.

ATTN: Atención al cliente

1740 Technology Drive, Suite 600

San Jose, CA 95110

Antes de devolvernos cualquier material defectuoso, por favor pida un número de Autorización para Retorno de Mercadería (RMA por sus siglas en inglés). Puede contactarnos a la dirección mencionada arriba, por correo electrónico a support@namcobandagames.com o llamar por teléfono al (408) 235-2222. Favor tenga en cuenta que cualquier material que nos sea enviado sin un número RMA será rechazado y devuelto. Le recomendamos utilizar un servicio de envío registrado y/o asegurado para enviarnos cualquier material.

Namco Bandai Games America Inc. en Internet:

www.namcobandagames.com

Visite nuestra página web para obtener información sobre nuestros nuevos títulos.

¡Visite nuestro servicio de información en línea para obtener respuestas a sus preguntas más frecuentes!

¡Disponible las 24 horas los 7 días de la semana!

<http://support.namcobandagames.com>

GARANTÍA LIMITADA

NAMCO BANDAI Games America Inc. garantiza al comprador original que este juego NAMCO BANDAI Games America Inc. se encuentra libre de defectos de material y fabricación por un período de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Si algún defecto cubierto por esta garantía limitada ocurriera dentro de los 90 días del período de garantía, NAMCO BANDAI Games America Inc. se compromete a reparar o reemplazar el juego defectuoso o alguna parte componente del mismo, como opción, sin costo alguno. Esta garantía limitada no se aplica si los defectos han sido causados por negligencia, accidente, uso indebido, modificación, golpe, o cualquier otra causa no relacionada al material defectuoso o de fabricación.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

Cualquier garantía implícita aplicable de comercialización y adecuación para un propósito particular, está por la presente limitada a noventa (90) días de la fecha de compra y está sujeta a las condiciones aquí mencionadas. Bajo ninguna circunstancia NAMCO BANDAI Games America Inc. será responsable por daños resultantes de la posesión o uso de este producto. Las disposiciones de la garantía limitada son válidas solamente en los Estados Unidos. Algunos estados no permiten limitaciones en cuanto a la duración de la garantía implícita, o exclusión de los daños emergentes, por lo que las limitaciones o exclusiones arriba mencionadas probablemente no sean aplicables. Esta garantía limitada le proporciona derechos legales específicos. Posiblemente tenga otros derechos, los cuales varían de estado en estado.

Para registrarse en nuestra lista de correo electrónico, visite:

WWW.NAMCOREG.COM